ENCHANTER™

エンチャンタ

〜若き魔導志の試練〜

User's Manual

かつて平和を謳歌していた私達の祖国は、今では強大な妖術師の思うがままの束縛を受け、しかも、この妖術師の領土を侵す者は、たとえその者が最強の抵抗者であろうとも速やかに発見され、抹殺されてしまう有様です。しかし、まだ全ての希望が失われた訳ではありません。というのも、古くからの予言書によれば、油断無く警戒している邪悪な目をくぐり抜け、永き探求の末見いだした初歩的な魔法や呪文を駆使して、この妖術師を打ち破る勇敢で賢明な若き魔法使いが、必ずや出現すると、伝えられているからです。

私達の未来の希望を叶えることができるのは、あなた以外の何者でもありません。成功の暁には、あなたは、輝かしい魔法使い達の一団への仲間入りを果たすことができるのです。しかし、あなたが失敗すれば、私達の祖国は想像を絶する苛酷な運命を永久に辿ることになるでしょう。お行きなさい、勇敢な魔法使いよ！　あなたの妖術が祖国を救い、この予言が真実でありますように――。

冒険を始める前に、このユーザーズマニュアルをよく読み、操作方法や情報を確認しておきましょう。

1. はじめに確認してください

1. 製品の内容

本製品には以下のものが入っています。開封の際にご確認ください。

1. ゲームディスク1　1枚
2. ゲームディスク2　1枚
3. ユーザーズマニュアル　1冊
4. 手紙　1枚
5. アンケートはがき／ソフトウェア保証書　1枚

2. 動作環境

■PC-9801VF／VM／VX／RA／RS／RX／DA／DS／DX／FA／FS／FX
PC-9801UV／UX／LV／CV／ES／EX／UR／UF／CS／US
PC-9801N／NV／NS／NC／NL／NA
PC-98DO／DO+
PC-9821

【注意】

- NEC製MS-DOSシステム（Ver 2.11、Ver 3.10、Ver 3.30/A/B/C/DまたはVer 5.0）が必要です。
- アナログRGB対応専用高解像度カラーディスプレイ（640×400ドット）をお使いください。（デジタルRGBには対応しておりません）
- 640KB以上のRAMが必要です。
- PC-9801／E／F／M／Uでは使用できません。
- 2ドライブ必要です。
- PC-9801VF／VMでは16色グラフィックボード（PC-9801-24）が必要です。
- PC-9801VFでは外付の1MBタイプのディスクユニットが必要です。
- サウンドボード内蔵機種または外付でサウンドボード（PC-9801-26/K）を装着されている場合には、ゲーム中に効果音を楽しむことができます。

2.ゲームを始める前に（MS-DOSの組み込み）

初めて『エンチャンタ』で遊ぶ場合、ゲームを始めるまでに次の作業を行ないます。

MS-DOSの起動

システムを組み込む前に、MS-DOS起動の手順を説明しておきます。操作手順は以下の通りです。

操作

①周辺機器、本体の順に電源を入れます。

> **【注意 1】**
> ディスクをセットした状態で電源を入れると、ディスクの内容が壊れる恐れがあります。必ず電源を入れてからディスクをセットしてください。
>
> **【注意 2】**
> 図1（P.5）のような状態になるまで、ゲームディスク1をドライブに入れないでください。内容が壊れる恐れがあります。

②MS-DOSのシステムディスクをドライブA（1と番号がついた方）にセットします。しばらくするとMS-DOSのシステムが起動します。
※ここで、システムが起動しない場合はリセットボタンを押してください。

③Ver3.30C以降のMS-DOSをご使用の場合、「インストールコマンド」画面が表示されます。それ以外のMS-DOSをご使用の場合には、「MS-DOSのコマンドメニュー」画面または、日付の入力状態になります。それぞれ必要な操作を行なって図1のような状態にしてください。

●インストールコマンド画面
［ESC］キーを押して「はい」を選択し、MS-DOSのコマンドメニューを表示させます。［STOP］キーを押します。

●MS-DOSのコマンドメニュー
［STOP］キーを押すか、［CTRL］キーを押しながら［C］キーを押してください。

●日付入力メッセージ
「日付の入力をしてください」と表示されたら、⏎キーを2回押します。

図1

④以上でMS-DOSのシステムが起動しました。このままの状態でMS-DOSの組み込みを行ないます。

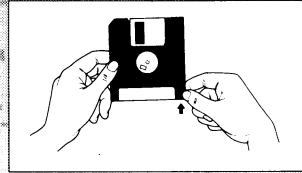
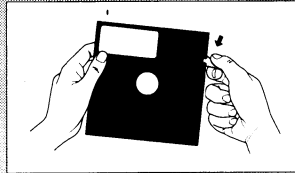
MS-DOSの組み込み

MS-DOSのシステムを組み込むには「SYSCOPY」コマンドを使用します。操作手順は以下の通りです。

【注意】
MS-DOSVer5.0の場合は、下記の「MS-DOSバージョン5.0の起動と組み込み」をご覧ください。

操作

①MS-DOSが起動しているのを確認し、ドライブB（2と番号のついた方）に『エンチャンタ』のゲームディスク1を差し込みます。

【注意】
この時、5インチのディスクの場合はプロテクトシールをはがしておきます。3.5インチの場合、プロテクトノッチを書き込みのできる状態（穴がふさがっている状態）にしておきます。

②画面が以下のように表示されていることを確認してから、下線部を入力します。

A＞<u>B：</u>⏎
B＞<u>SYSCOPY</u> ⏎

③この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ドライブAにMS-DOSのシステムディスク、ドライブBにゲームディスク1が入っていることを確認します。

④もう一度⏎キーを押すと、MS-DOSの組み込みが開始されます。

⑤以上でMS-DOSの組み込みが終了しました。

MS-DOSバージョン5.0の起動と組み込み

MS-DOSの「運用ディスク#1」を用意し､次の操作を行なってください。

※「運用ディスク#1」の作成については、「MS-DOS5.0基本機能セット」に添付されている「インストールガイド」をご覧ください。

①パソコン本体の電源を入れます。

②「運用ディスク#1」をドライブAにセットします。

③しばらくすると、MS-DOSのシステムが起動します。

④MS-DOSのシステムが起動して、画面がコマンド待ち（図1のようにA＞と表示されている）の状態になっていることを確認します。

⑤ドライブBにゲームディスク1をセットします。
この時、ゲームディスク1を書き込み可能な状態にしておきます。

⑥キーボードで次の下線部を入力してください。

A>SYS B：／O　　注：「O」はアルファベットです

ここで、ドライブAにMS-DOSの「運用ディスク#1」、ドライブBにゲームディスク1がセットされていることを確認してください。
⏎キーを押すと組み込み作業が開始されます。

ユーザーディスクの作成

ゲームを開始するには、ゲームの途中経過を記録・保存するためのユーザーディスクが必要です。ユーザーディスク用に、2HDタイプのフロッピーディスクを一枚用意してください。データの保存方法は「9.保存と終了（P.27）」を参照してください。

操作

①「MS-DOSの起動」の手順に従って、MS-DOSを起動させ、入力待ちの状態（A>と表示される）にします。

②ドライブBに、新しいディスク、もしくは内容の失われてもいいディスクをセットします。

【注意】
ゲームディスクは絶対にセットしないでください。

③画面が以下のように表示されていることを確認してから、下線部を入力します。

A>FORMAT B：⏎

④以下のようにディスクの種別を聞いてきます。

新しいディスクをドライブBに挿入し
どれかのキーを押してください。
ディスクのタイプは　1：640（KB）　2：1（MB）
（このメッセージはMS-DOSのバージョンによって多少異なります）

⑤この画面が表示されたら、「2」を入力してください。フォーマットを開始します。フォーマット作業が終了すると、以下のようなメッセージが表示されます。

フォーマット中です………フォーマットが終了しました。
　××××××　バイト　全ディスク使用量
　××××××　バイト　使用可能ディスク容量
別のディスクをフォーマットしますか（Y/N）？

「N」を入力して、フォーマットの作業を終えます。

⑥フォーマット作業が終わったら、ゲームディスク2の内容を移します。
画面が以下のように表示されていることを確認してから下線部を入力します。

A>DISKCOPY A: B: ↵

⑦以下のようにメッセージが表示されます。

ディスクのコピーを行ないます
送り側ディスクをドライブA:に挿入してください
受け側ディスクをドライブB:に挿入してください
準備ができたらどれかのキーを押してください

メッセージに従い、ゲームディスク2をドライブA（1）に、フォーマットしたディスクをドライブB（2）にセットします。

⑧ディスクをセットしたら、↵キーを押します。
コピーが終了すると、もう一枚コピーするかどうかの確認メッセージが表示されます。ドライブA（1）にMS-DOSのシステムディスクをセットして、「N」を入力します。

ゲームディスク2の内容がコピーされ、ユーザーディスクとして使用することができます。

3.『エンチャンタ』の概要

基本は文字入力

『エンチャンタ』は、一言でいうなら、“文字遊びゲーム”です。
表示される情報をたよりに、想像力、あるいは推理を働かせてください。
疑問点、あるいは行ないたいことを入力することにより、新たな展開が起こったり、新しい情報が得られたりします。進みたい方向の名称を入力することにより移動できます。取りたい物があったら「＊＊を取る」と入力すればOK、といった具合です。
ただし、『エンチャンタ』が理解できる言葉には、ある程度の制限があります。詳しくは、「7.『エンチャンタ』とのコミュニケーション（P.22）」を参照してください。

ゲームの目的

邪悪な妖術師クリルを滅ぼし、祖国を暗黒の支配から救うことが、ゲームの目的です。あなたは、若き未熟な魔法使いです。しかし、その知識も経験も無に等しいあなたには、偉大な力が備わっています。既に覚え知っている呪文と、この冒険を通して学ぶ呪文、さらには確かな洞察力と想像力が、あなたをきっと助けてくれることでしょう。
『エンチャンタ』では、あなたの進み具合を計るために得点を記録しています。謎を解いたり、ある行動を起こしたり、または特定の場所を訪れることで得点が加算されます。しかし、真の魔法使いが考慮すべきことは、世俗的な数字を超越したものでなくてはなりません。あなたの得点は、この物語の崇高なるゴールへ到達するための一つの目安だとお考えください。
400点獲得すると、ゲームの終了となります。

主役はあなた

『エンチャンタ』の主役はあなたです。
あなた自身の思考と想像力がキャラクターの行動を決め、物語を初めから最後まで導いていきます。
『エンチャンタ』は、いろんな場所、アイテム、キャラクター、そして出来事を提供します。あなたはさまざまな方法で、それらを関連づけ、問題を解決していきます。
冒険を始めるにあたっては、すべての場所を検討して説明をよく読み、環境に慣れておくといいでしょう（『エンチャンタ』では、あなたが屋外にいても、その場所を「部屋」と呼ぶ場合があります）。探検を進めながら簡単な地図を描いておくと役にたちます。

謎解き

『エンチャンタ』の重要な要素に“謎解き”があります。
ときには、鍵のかかった扉や、凶暴な野獣が登場します。これらは、とても突破できない障害のように思われるかもしれませんが、それは単に謎解きへの挑戦なのです。
謎によっては、なんらかのアイテムを持ち出して、それを正しく使わなければ解けないものもあります。

時間の進み方

『エンチャンタ』では、あなたが入力するまでは時が止まっています。文章を入力してリターンキーを押すまでは何も起こりませんから、進路をいくらでもゆっくり慎重に検討することができます。

4.『エンチャンタ』を活用する10項目

ここでは、初めて『エンチャンタ』をプレイされる方のために、10個の秘訣を紹介しておきましょう。

1.地図を描く
それぞれの場所、そこから隣接している場所や興味深い物体に通ずる順路も描き込みます。
進行可能な方向は10あります。また、通路によっては途中でねじれたり曲がったりするので、場所Aから場所Bへ行くために北へ行ったとしても、場所Aに戻るためには南へ行けばいいとは限りません。

2.アイテムを大切にする
あなたが手に入れるアイテムは、謎解きの方法として、とても重要です！不用意に捨てたりしないようにしてください。

3.こまめに保存する
常にゲームデータを保存しておいてください（P.27参照）。そうすれば、失敗しても、“死んでも”、初めからやり直す必要はありません。

4.注意深く読む
ゲーム中に表示されるメッセージは、注意深く読んでください。
手紙や歴史書などのように、場所や品物の説明の中にしばしば“謎解き”の糸口があるからです。奇妙だったり、危険だったりするような行動からも糸口がつかめるかもしれません。とにかく試してみることです。
一つ面白い例を紹介しておきましょう。

・・・・・・
オオカミが、あなたに向かって襲いかかってきます。

＞ゼラニウムを投げる

オオカミは、しばらく考えた後ゼラニウムを食べます。そして、あなたにとって有利な行動をとるはずです。
オオカミの好物を知ることができる他に、オオカミに何か別の餌（そうステーキなど）を与えると、もっと効果があるかもしれないという手がかりを得ることができます。

5.結末までの道筋は一つとは限らない

あなたが今までに経験したかもしれない、他の“アドベンチャー・ゲーム”とは違って、
『エンチャンタ』ではその結末に達する道筋は一つではありません。複数の解決方法がある謎もあれば、解く必要のない謎もあります。ある謎を解かなければ、別の謎を解くためのアイテムや情報を入手できないこともしばしばあるのです。

6.複数で挑戦する

友達と一緒に推理してみるのも有効かもしれません。知恵を出し合えば、助け合うことができます。

7.ヒントを参照する

もしどうしても歯がたたないようであれば、オンラインヒント（P.19参照）によってヒントを見るのも一計です。ヒントは物語を楽しむためには不必要ですが、謎が解きやすくなります。

8.コマンドの書き方を把握する

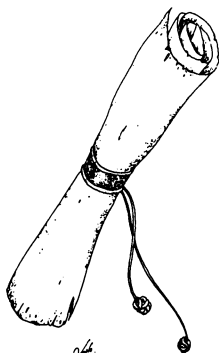
たとえば、ほこりをかぶった巻物を手に入れたい時、以下のどれでも使えます。

　＞巻物を取る
　＞巻物を拾う
　＞ほこりをかぶった巻物を取る

9.何でも調べてみる

『エンチャンタ』では、各場面で現れるさまざまなObject（物）を調べることが重要な手がかりとなります。ストーリーには直接関係ないと思われる物でも、「調べる」コマンドを使って、こまめに調査するようにしてください。

10.資料を読む

本マニュアルのP.35から、資料として『魔法の歴史』を掲載しています。冒険を進める上で参考になることがあるかもしれませんのでよく読んでおいてください。

5.『エンチャンタ』の起動

ゲームの起動

それでは、いよいよ『エンチャンタ』を起動します。起動は以下の手順で行なってください。

操作

①周辺機器、本体の順に電源を入れます。

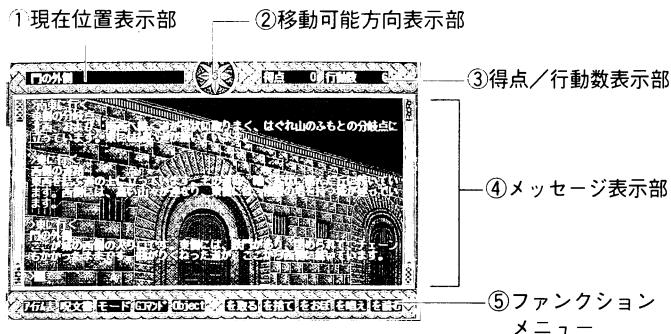
②ドライブA（1）にゲームディスク1を、ドライブB（2）にユーザーディスク（P.7）を挿入します。

【注意】
ディスクをセットした状態で電源を入れると、ディスクの内容が壊れる恐れがあります。必ず電源を入れてからディスクをセットしてください。

③リセットボタンを押します。

④使用するモニターを聞いてきますので、アナログディスプレイの方は『アナログ』を、モノクロ表示のラップトップパソコンを使用されている方は『モノクロ』を選択してください。

⑤タイトル画面が表示されますので、どれかのキーを押してください。ゲーム画面が表示されます。

ゲーム画面

1.現在位置表示部

現在あなたがいる場所が表示されます。

2.移動可能方向表示部

あなたがいまいる場所から移動可能な方向（8方向と上下）が表示されます。ただし、見つかっていない秘密の抜け道や隠し部屋、鍵の掛かったゲートなどは移動可能な方向とはみなされません。

3.得点／行動数表示部

現在までの得点と行動数が表示されます。

4.メッセージ表示部

『エンチャンタ』からの情報と、あなたの入力した文字が表示されます。文字の入力方法については「6.文字の入力方法（P.20）」を参照してください。

5.ファンクションメニュー

ゲームデータの保存から固有名詞の一覧まで、さまざまなメニューが表示されています。

ファンクションキーのメニュー

● [f･1：アイテム表]

現在持っているアイテムがイラストで一覧表示されます。表示されたアイテムを選択することにより、その名称をメッセージ入力部に自動入力することができます。

操作

①［f･1］キーを押します。

②現在持っているアイテムがイラストで一覧表示されます。

③カーソルキーでアイテムを選択してリターンキーを押すと、メッセージ入力部に選択したアイテムの名称が自動入力されます。

④そのままゲーム画面に戻ります。

● [f･2：呪文書]

あなたの呪文書に現在書き込まれている呪文が表示されます。希望の呪文を選択することにより、その名称をメッセージ入力部に自動入力することができます。

操作

①［f･2］キーを押します。

②現在書き込まれている呪文とその説明（効果）が表示されます。

③カーソルキーで呪文を選択してリターンキーを押すと、メッセージ入力部に選択した呪文の名称が自動入力されます。

④そのままゲーム画面に戻ります。

● [f·3：モード]

ゲーム環境を変更します。

[f·3] キーを押すと、以下のようなメニューが表示されます。
カーソルキーの [↑] [↓] でハイライトバーが移動します。設定を変更したい項目に合わせてリターンキーを押してください。選択したモードの左側に◇が表示されます。

ゲームモード	
表示モード 簡潔 ◇普通 詳細	情報の表示状態を設定します。 通常は「普通」に設定されています。
ゲーム印刷 する ◇しない	ゲームデータを印刷します。 通常は「印刷しない」に設定されています。
ゲーム記録 する ◇しない	メッセージをテキストファイルとしてディスクに保存します。 通常は「記録しない」に設定されています。
サウンド ◇ON OFF	効果音のON／OFFを設定します。 ONにすると、ゲーム中に効果音を楽しむことができます。音を出したくないときは、OFFに設定します。

●表示モードの設定

- 簡潔

どのような場所に行っても、まわりの様子は表示されません。自分がいる場所の様子を知るためには、「見る」のコマンドを実行してください。

- 普通

初めて行った場所では、その場所の様子が説明されます。2回目からは場所の名前が表示されるだけです。もう一度まわりの様子が知りたくなったら「見る」のコマンドを実行してください。

- 詳細

どの場所に何度行っても、そのつどまわりの様子が表示されます。

●印刷の設定
パソコンとプリンタをつないで「印刷する」に設定すると、ゲーム状況が順次印刷されていきます。

【注意】
このモードで印刷が可能なのはPR201系のみです。ただし、プリントアウト機能に関しては、ワープロ、データベース等の一般的なアプリケーションソフトと異なり、プリンタの機種の特定、対応機種ごとの設定は行なっていません。このため、お使いのプリンタで正しく出力されない場合も考えられます。ご注意ください。
機種の対応の他、プリントアウトが正常に行なわれない原因として考えられることの一つは、ワープロ、データベース等のアプリケーションソフト上でプリンタを使用した直後、本体およびプリンタ等の電源を落とさずに、継続して本ソフトウェアを起動した場合です。この場合は、プリンタの電源を入れ直してください。主要な原因としてもう一つ上げられるのは、プリンタにカットシートフィーダを実装している場合です。カットシートフィーダを実装したプリンタで正常に出力されない場合は、カットシートフィーダを左端に移動させてください。
この2点の他に、プリンタが正常に動作しない場合も考えられますが、プリンタの機種、設定等に関するご質問は、原則としてお答えできませんので、ご了承ください。

●ゲーム記録の設定
「する」に設定し、記録するドライブを指定しておくことにより、画面に表示されるメッセージをテキストファイルの形でディスクに記録しておくことができます。ファイル名は「ENCHAN.TMP」です。テキストファイルを読むことのできるワープロソフトなどを使えば、それまでの行動を画面で見たり、印刷したりすることができます。ただし、これは、あくまでもゲームの進行状況を保存するだけです。ゲームデータ自体を保存したいときは「8.保存と終了（P.27）」を参照してください。

【注意】
ゲーム記録中にゲームを終了する場合、必ず「クイット」で終了するようにしてください。「クイット」で終了しなかった場合、メッセージの一部が記録されない場合があります。

●サウンドの設定
サウンドボード内蔵機種、または外付でサウンドボードを装着している場合は、設定は自動的にONになり、必要なときにOFFに切り換えることができます。サウンドボードを装着していない場合は、設定はOFFのままで、ONにすることはできません。

● [f･4：Gコマンド]
ゲームデータの保存、再開などディスク関連のコマンドとファンクションキーへの文字列登録のコマンドが収められています。
[f･4] キーを押すと以下のようなメニューが表示されます。カーソルキーの [↑] [↓] でハイライトバーが移動します。選択したい項目に合わせてリターンキーを押します。ディスク関連コマンドの詳細は「8.保存と終了（P.27）」を参照してください。

メニュー	説明
ロード	保存されているゲームデータを読み込みます。
セーブ	ゲームデータを保存します。
リスタート	ゲームを最初から始めます。
クイット	ゲームを強制終了します。
スコア	現在の得点、行動数、魔法使いとしてのレベルを表示します。
文字列登録	ファンクションキーに登録されている文字列を再登録します。

●文字列登録
登録可能なファンクションキーは、[f･6] ～ [f･10]、[SHIFT] ＋ [f･1] ～ [f･10] です。

操作
① [f･4] のメニューから「文字列登録」を選択します。
②現在ファンクションキーに登録されている文字列が一覧表示されます。
③カーソルキーで再登録したいキーを選択し、リターンキーを押します。
④任意の文字を入力し、リターンキーを押します。
⑤文字が登録されます。
⑥ [ESC] キーを押すとゲーム画面に戻ります。

● [f･5：Object]
現在いる場所にある代表的なObject（物）、持っているアイテムの名称が表示されます。

操作
① [f･5] キーを押します。
②現在いる場所にある代表的な物、持っているアイテムの一覧が表示されます。

【注意】
物が多い場合、一画面には入りきれない場合があります。その場合はカーソルを下にスクロールさせれば、表示されます。

③選択したい項目にカーソルを合わせてリターンキーを押すと、メッセージ入力部に名称が自動入力されます。

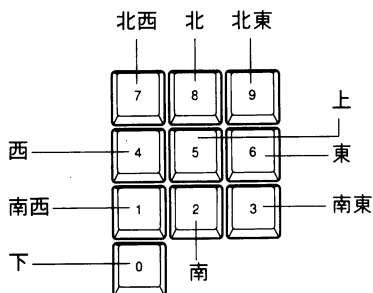
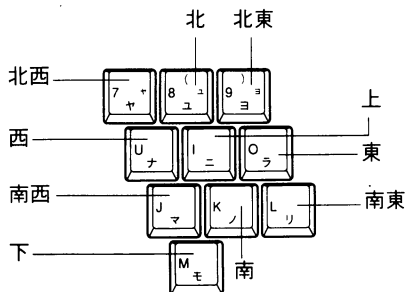
● [f･6] ～ [f･10] 、 [SHIFT] ＋ [f･1] ～ [f･10]
任意の文字が登録されています。文字に対応したファンクションキーを押すことにより、メッセージ入力部に自動入力されます。

【注意】
文字は登録し直すことができます。登録の方法は●文字列登録（P.17）を参照してください。

知っておくと便利な機能

画面にプロンプト（>）が表示されたら、『エンチャンタ』はあなたの文字入力を待っています。『エンチャンタ』が理解できるコマンドは、大別すると2種類です。

●方向コマンド
移動したい時には、「北に行く」「東に行く」「南に行く」「西に行く」「北東に行く」「南東に行く」「北西に行く」「南西に行く」「上に行く」「下に行く」が使用できます。
方向コマンドは、［GRPH］キー＋テンキー、もしくは［GRPH］キー＋アルファベットキーにも対応しています。

方向コマンド：
[GRPH] キー＋テンキー

方向コマンド：
[GRPH] キー＋アルファベットキー

●行動コマンド
あなたが行ないたいことを、そのまま入力します。たとえば「本を読む」「窓を開ける」などです。
単純なコマンドに慣れてきたら、「7.『エンチャンタ』とのコミュニケーション（P.22）」の項で説明されているような複雑なコマンドを使ってみましょう。

・画面から消えてしまった表示を再確認したい時は、［ROLL DOWN］キーを押します。

［ROLL DOWN］：［ROLL DOWN］キーを押すと、前の画面にスクロールします。
［ROLL UP］：［ROLL UP］キーを押すと、逆方向にスクロールします。

・一度入力した文字を再入力したい時には、［TAB］キーを押します。前回と同じ文字が入力されます。

・［HELP］キーを押すと、オンラインヒントが表示されます。
ヒントを参照できる回数は限られています。最初のうちは非常に少なく、得点がある程度上がると、その回数も増えていきます。一度見たヒントは何度でも見ることができるので、どのヒントをどこまで見たかを覚えておくと、効率よくオンラインヒントを利用することができます。
ただし、ゲームを面白く解くためにも、本当に行き詰まってどうしようもない時以外は、なるべくヒントは見ないようにしましょう。

・文章やコマンドを入力した後は、必ずリターンキーを押してください。

・物語の中で見つけたアイテムは、持っていくことができます。
たとえば「ネックレスを取る」と入力すると、それを持ち運んでいくことになります。「アイテム」と入力すると、運んでいる物すべてが表示されます。

・中断して現在位置を保存したり、最初からやり直したい場合は「◆リスタート（P.28）」を参照してください。

ゲームの開始

ゲーム画面が表示されると、プロローグに続き、物語が始まる場所の説明があります。
ゲームに慣れていただくために、ここで簡単な練習をします。まず次のような文章を入力してみてください。

＞山を見る

次にリターンキーを押します。
⇒『エンチャンタ』はこう答えます。
（山は高く偉大にそびえ立ち、雲の上に突き出た頂上はキラキラ光っています。）

では次に、

＞山に登る

リターンキーを押します。
⇒『エンチャンタ』はこう答えます。
（ここから山に登る道はありません。）

6. 文字の入力方法

『エンチャンタ』では、日本語の文字入力にVJE-βを使用しています。文字入力は以下の方法で行なってください。

入力状態の設定

『エンチャンタ』では、文字を入力すると同時に、ファンクションキーの表示が以下のように切り替わります。

[f 1] ・かな、 [f 2] ・カナ、 [f 3] ・英数、 [f 6] ・かな入
[f 7] ・カナ入、 [f 8] ・英数入、 [f 10] ・確定 Rかな全K

入力の設定状態は、文字入力と同時にファンクションキーの右端に表示される"かな"の部分で確認できます。通常はひらがなでの入力状態になっています。
入力状態を変更するには、ファンクションキーが上記のように変わっている状態で、以下のようなキーを押します。

①ひらがな入力
ひらがな入力に設定するには [f･6] キーを押します。

②カタカナ入力
カタカナ入力に設定するには [f･7] キーを押します。

③アルファベット入力
アルファベット入力に設定するには [f･8] キーを押します。

入力に使用するキー

VJE-βで使用するキーは以下の通りです。

①漢字変換	[XFER]
②確定	[f･10] ／リターンキー
③無変換確定	[NFER]
④カーソル移動	[↑] [↓] [→] [←]
⑤文字消去	[BS] [DEL]
⑥入力解除	[ESC]

基本的な文字変換

かな入力状態であることを確認して「にほんご」と入力してみてください。

にほんご

①ひらがな変換

[f･1] キーを押します。入力した文字が青色に変わります。この状態でカタカナもしくはアルファベットに変換することができます。

②カタカナ変換

[f･2] キーを押します。入力した文字が青色に変わるとともに、カタカナの「ニホンゴ」に変換されます。

③英数変換

[f･3] キーを押します。入力した文字が青色に変わるとともに、アルファベットの「NIHONNGO」に変換されます。

④無変換確定

[NFER] キーを押します。入力した文字がそのまま確定されます。

漢字変換

入力した文字は、漢字に変換することができます。

操作

文字を入力したら [XFER] キーを押します。
入力した文字が漢字変換されます。
変換された文字が違っていた場合は、さらに [XFER]キーを押します。
押すたびに新たな漢字が表示されます。
目的の漢字が表示されたらリターンキーまたは [f･10：確定] キーを押します。
入力した文字が確定されます。
入力された文字をそのまま確定したい場合は、[NFER] キーを押します。

漢字候補の複数表示

文字を入力して [XFER] キーを押すと、同じ読みの漢字が次々と表示されます。しかし、これでは辞書に登録された漢字のすべてが順番に表示されますので、効率よくありません。ここでは、辞書に登録された漢字を一覧する方法を説明しておきます。

操作

①入力した文字が未確定の状態で、カーソルキーの [↓] を押します。

②ファンクションキー表示の下部に漢字候補が一覧表示されます。
　選択　1：今日　2：橋　3：教　4：胸　5：京　6：強　7：響　8：兄

③候補がまだある場合は、さらにカーソルキーの [↓] を押すと表示されます。
　漢字を選択するには、各漢字の頭についている番号を入力するか、反転カーソルを目的の漢字位置に合わせて、リターンキーまたは [f･10] キーを押します。

7.『エンチャンタ』との
コミュニケーション

基本文型

『エンチャンタ』では（>）というプロンプトが出たら、簡単な日本語で文を打ち込みます。
『エンチャンタ』は通常、あなたが「………したい」と書いたことに対して作動します。文字入力は、ひらがな、カタカナ、漢字、何を使ってもかまいません。
文章を入力してからリターンキーを押すと、『エンチャンタ』が処理します。『エンチャンタ』は、あなたの要求がその時点で可能かどうか、また結果としてどうなるのかを回答します。

①現在位置の状況を把握したい時には「見る」と入力します。

②動きたい時には、移動したい方向を入力します。以下の8方向が使えます。
「北」、「東」、「南」、「西」、「北東」、「南東」、「北西」、「南西」。「上」と「下」も使えます。その他「入る」が使える場所もあります。

③『エンチャンタ』はさまざまな文章を理解することができます。以下にいくつか紹介しておきます。

>北へ歩く
>上に行く
>呪文書を取る
>呪文を読む
>大きな赤い悪魔を調べる
>黒いボタンを押す
>銃で悪魔を撃つ
>蛙に魔法の杖を与える
>彫像を調べる
>粉々になった黄色い巻物を読む

複合文型

①ある動詞に複数の品物をつける時には「と」を使います。

>剣と魔法のナイフを取る
>蔦の枝とやどりぎと斑点のある蛙を捨てる
>蝙蝠の羽根と青い泡立った液体をボールに入れる

②「全部」という言葉は見えている物すべてを意味します。何かの中に入っていて見えない物は含みません。もしリンゴが地面の上にあり、オレンジが戸棚の中に入っていた場合、「全部取る」と命じても、リンゴは取れますが、オレンジは取れません。

>全部取る
>ボトル以外全部捨てる

③『エンチャンタ』があなたの入力した行の中の一文を理解できなかったり、何か変わったことが起きた場合、入力行の残りは無視されます。

④あなたの文章があいまいだと、『エンチャンタ』はどういう意味かと訊ねます。ほとんどの場合、始めから全部入力し直す必要はなく、足りない情報のみ入力してやれば大丈夫です。たとえば、

>巻物を切る
何で巻物を切るのですか？
>三日月刀（ウインドウからの選択も可能）
巻物は紙人形に姿を変えました。

また、
>巻物を取る
呪われた巻物と美しい皮紙製の巻物のどちらですか？
>呪われた巻物（ウインドウからの選択も可能）
巻物の中の悪霊が、あなたの心臓を狙って、腕から容赦なく這い上がってきます。

あいまいな名詞に対しては、『エンチャンタ』はどの“物”なのかと訊ねます。画面にオブジェクトの一覧が表示されますのでカーソルキーで選択し、リターンキーを押してください。たとえば、

>肖像画を見る
選択して下さい(照らされた肖像画、見たことのない人物の肖像画)

命令文型

『エンチャンタ』には、物語の中で出会う人物や動物に命令をしなければ解けない謎や、手に入らないアイテムもあります。通常のやり方で行き詰まってしまったときは、彼らに命令をしてみるのもいいかもしれません。
命令は、「①誰（命令する相手）に ②何を（どこに） ③どうしろと言う」という文型で入力します。①②③の要素が1つでも欠けていたり、順番が違っていると、『エンチャンタ』はその文を理解できませんので注意してください。
たとえば、亀に命令をするときには、以下のように入力します。

>亀に巻物を調べろと言う
>亀に巻物を持ってこいと言う
>亀に北に行けと言う

③の命令語（「どうしろ」の部分）に使用できる単語には、次のようなものがあります。
「攻撃しろ」「殺せ」「突き刺せ」「乗れ」「乗り込め」「持（取）ってこい」「切れ」「掘れ」「掘り起こせ」「飲め」「落とせ」「捨てろ」「食べろ」「逃げろ」「調べろ」「追いかけろ」「ついてこい」「渡せ」「動かせ」「ほどけ」「歩け」「行け」「開けろ（開け）」「閉じろ（閉めろ）」
※命令語は、漢字でもひらがなでも構いません。

単語制限

『エンチャンタ』が説明文の中で使う言葉の中には、あなたが入力しても理解されないものがあります。たとえば以下のような説明文が表示されたとします。

「明るく輝く太陽がゆっくり地平線に沈み始めました。」

あなたが「太陽」や「地平線」と入力しても、『エンチャンタ』が理解しない場合、「太陽」や「地平線」は物語を完成させるためにはあまり重要でないと考えていいでしょう。それらは、背景描写のためにのみ使われていると考えてください。
『エンチャンタ』は600語以上の単語（あなたが入力しそうな単語）は、ほぼ網羅しています。もしあなたが入力した単語、もしくはその一般的な同義語を『エンチャンタ』が理解しない場合、入力した事柄は恐らく、この冒険を進める上であまり重要でないはずです。

8.魔法の使い方

『エンチャンタ』では、“魔法”が重要な鍵になります。謎に遭遇した時はもちろん、なんらかの行動を起こす場合にも、魔法を使わなければならないことが多くあるはずです。
呪文は魔法を行なうための手段であり、それを通じて魔力が行使されます。魔法の呪文は、特に魔法使い自身にとっても危険を伴うものであるということを忘れないでください。一般の人には何でもないような呪文が、あなたには絶大な影響を及ぼすことがあります。

呪文を書きとめる

あなたは既に呪文書を持っています。物語が始まる前に、呪文書にはいくつかの呪文が記載されており、あなたが旅の途中で手に入れた呪文は、そこに追加することになります。
あなたは、さまざまな場所で呪文の巻物を発見するかもしれません。それらを直接使用して魔法をかけることもできますが、そのような使い方をすると、呪文や巻物は消滅し二度と使えなくなってしまいます。呪文をあなたの呪文書に書き込んでおけば、それらを何度でも使用することができます。

あなたは、魔法使い訓練の最初の時期に習得した呪文「グンストー」（「魔法の呪文を呪文書に書きとめよ」）を使用して、新たに発見した呪文を自分の呪文書に書き込むことができます。呪文書に書き込まれた呪文は、繰り返し再使用することができます。（呪文の中には、あまりに強力なため、未熟な魔法使いのあなたには書き込むことができないものもあります。使用することは可能かもしれませんが、一度使うと、その呪文は消滅してしまいます。）
グンストーの呪文を使って発見した呪文を自分の呪文書に書き込むには、以下のように入力します。

＞＊＊の呪文（発見した呪文）にグンストーの呪文を唱える

または、次のように省略することもできます。

＞＊＊の呪文、グンストー

呪文をおぼえる

呪文書に書き込まれている呪文は、記憶していなければ実際に使用することは不可能です。一度に記憶することができる呪文は少数で、しかも、一旦使用すると、その呪文を忘れてしまいます。再び使用するためには、その呪文を再学習しなければなりません。（ただし、2回続けて記憶した呪文は、2回続けて使用することができます。）
「おぼえる」コマンドを使用して、呪文を記憶します。呪文名を指定しない時は、画面に呪文の一覧が表示されます。カーソルキーで目的の呪文を選択し、リターンキーを押してください。

＞＊＊の呪文をおぼえる
または
＞呪文をおぼえる
選択して下さい（＊＊の呪文、○○の呪文、□□の呪文・・・）⏎
勉強する時の要領で、その＊＊の呪文を体得しました。

呪文を唱える

「（呪文）を（何ものかに）唱える」か「（何ものかに）（呪文）を唱える」、またはもっと簡単に「（呪文）を唱える」のどちらかで呪文を使用することができます。呪文の中には非常に総合的な意味を持っているものもあり、この場合は呪文の対象は必要なく、呪文を入力するだけで充分です。呪文の対象が必要な時は、オブジェクトの一覧が表示されますのでカーソルキーで選択し、リターンキーを押してください。

＞＊＊の呪文を唱える
何にですか（○○、□□、△△・・・）⏎

ひとつの例として、「ボズバー」という呪文があなたの呪文書に書き込まれている、または巻物に記載されていると仮定してみましょう。「ボズバーの呪文をおぼえる」で、その呪文を使用できるようになります。この後、「唱える」コマンドと対象物を指定して呪文を使用します。たとえば、

＞ボズバーの呪文を哀れな馬に唱える
＞哀れな馬にボズバーの呪文を唱える
＞ボズバーの呪文を唱える
何にですか（哀れな馬、○○、□□・・・）⏎

これらはすべて、「哀れな馬にボズバーの呪文をかける」という同じ効果をもたらします。

9. 保存と終了

『エンチャンタ』を終了させるには、おそらく何日もかかるでしょう。しかし、ゲームデータを保存しておけば、いちいち最初に戻らなくても続きから始められます。あなたが慎重な冒険家ならば、何か危険を伴ったり、油断のならない策を講ずる前（もしくは後）に現在位置を保留しておくのが懸命でしょう。
そうすれば、その後で迷子になっても、たとえ“殺されて”も、また元の位置に戻ることができるからです。保存したゲームデータは、いつでも復帰できます。
ここでは、ゲームデータの保存、再開、中止など、ディスクに関連したコマンドを説明します。ディスク関連のコマンドは、［f･4：Gコマンド］に用意されています。
まずは[f･4]キーを押してください。以下のようなメニューが表示されます。

ロード
セーブ
リスタート
クイット
スコア
文字列登録

《Gコマンドメニュー》

ロード

すでに保存されているゲームデータを読み込みます。［ロード］を行なうと現在のゲームデータが失われますので注意してください。

操作

①カーソルキーでハイライトバーを［ロード］に合わせ、リターンキーを押します。

②ドライブ選択メニューが表示されます。

③ドライブBにユーザーディスクをセットします。

④カーソルキーでBを選択し、リターンキーを押します。

⑤保存されているゲームデータが一覧表示されます。

⑥カーソルキーで読み込みたいゲームデータを選択し、リターンキーを押します。

《ゲームデータ一覧》

No	得点	行動数	現　在　位　置
①	[065]	0069	南ホール
②	[---]	----	

セーブ

現在のゲームデータを保存します。ゲームデータは、10個のゲームデータをユーザーディスクにセーブできます。P.7で説明したユーザーディスク（フォーマット済みの新しいディスク、もしくは内容の失われてもいいディスク）を使用します。

操作

①ドライブBに準備したユーザーディスクをセットします。

②カーソルキーでハイライトバーを［セーブ］に合わせ、リターンキーを押します。

③ドライブ選択メニューが表示されます。

④カーソルキーでユーザーディスクの入っているドライブ（B）を選択し、リターンキーを押します。

⑤保存したいNoにハイライトバーを合わせ、リターンキーを押します。

⑥ゲームデータが保存されます。

【注意】
1枚のユーザーディスクに保存できるゲームデータは10個までです。

リスタート

ゲームを最初から始めます。この項目を選択すると、現在のゲームデータは失われますので注意してください。

操作

①カーソルキーでハイライトバーを［リスタート］に合わせ、リターンキーを押します。

②確認のメッセージが表示されます。

③初めからやり直してよければ［f･1］（YES）を押します。
※中止したいときは［f･2］（NO）を押します。

クイット

ゲームを強制終了します。この項目を選択すると、現在のゲームデータは失われますので注意してください。

操作

①カーソルキーでハイライトバーを［クイット］に合わせ、リターンキーを押します。

②確認のメッセージが表示されます。

③ゲームを強制終了してよければ［f･1］（YES）を押します。
※中止したいときは［f･2］（NO）を押します。

スコア

『エンチャンタ』では、あなたの進み具合を計るために得点を記憶しています。謎を解いたり、アイテムを手に入れたり、ある行動を起こしたり、ある場所に足を踏み入れたりした時に得点が加算されます。この得点は、［スコア］で確認できます。

操作
①カーソルキーでハイライトバーを［スコア］に合わせ、リターンキーを押します。

②現在までにあなたが得た得点、行動数、魔法使いとしてのランクが表示されます。

文字入力で行なう［Gコマンド］

ここまででおわかりかと思いますが、ゲーム中において「Gコマンド」を使う機会は多々あるはずです。そのたびごとに［f･4］キーを押して項目を選択していては手間でしょう。
しかし、「Gコマンド」は通常の画面に項目を入力するだけでも使用することができるのです。具体的には、以下の項目を入力します。
入力してからの操作は前述した通りです。試してみてください。

ロード　セーブ　リスタート　クイット　スコア

PC-9801NOTEをお使いの方へ

PC-9801N／NS／NV／NC／NL／URを使用してゲームで遊ぶ場合は、次のような手順が必要です。
①ゲームディスク1にMS-DOSのシステムを組み込む。

②ユーザーディスクを準備する。

【注意】
B>が表示されるまでゲームディスク1をドライブに入れないでください。

モードの設定

PC-9801NOTEをお持ちの方は、システムソフトの製品を使用する前に、必ずハード本体のモード設定を以下のように設定してください。

1.	RAMドライブの使用	する
2.	システム起動装置の指定	FD優先
3.	第一ドライブの指定	FD
4.	RAMドライブライトプロテクト	しない

【注意】
モードの設定は、ハード本体に添付されているマニュアルを参照して行なってください。

MS-DOSの起動

ハード本体のモード設定が終了したら、次にゲーム前の準備を行なうために、MS-DOSのシステムを起動します。
PC-9801NOTEは、ドライブBが仮想のRAMドライブになっているため、一旦RAMドライブにMS-DOSのシステムをコピーします。
操作手順は以下の通りです。

操作

①ハード本体のマニュアルを参照し、「98NOTEメニュー」を起動します。

②メニューの中の「2.FD→RAMドライブコピー」を選択します。

③ディスクの確認のメッセージが表示されますので、ディスクドライブにMS-DOSのシステムディスクをセットし、↵キーを押します。

④ディスクドライブからRAMドライブへのコピーが開始されます。

⑤コピーが終了したら、ディスクドライブにセットしているMS-DOSのシステムディスクを抜き取り、リセットボタンを押します。

⑥MS-DOSがRAMドライブから起動すると、次の2つの状態のうちどちらかが表示されます。それぞれの対処を行ない、入力待ちの状態（B>と表示された状態）にします。

- MS-DOSのコマンドメニューが表示された場合
  →［STOP］キーを押すか、［CTRL］キーを押しながら［C］キーを押します。

- 「日付を入力してください」と表示された場合
  →リターンキーを2回押します。

MS-DOSのインストール

ゲームディスク1にMS-DOSのシステムを組み込みます。
PC-9801NOTEでは、MS-DOSシステムのインストールで「SYSCOPY」コマンドに特別なパラメータを付加する必要があるので、注意してください。
操作手順は以下の通りです。

操作

①MS-DOSのシステムが起動し、コマンド入力待ちの状態であることを確認します。

②ディスクドライブにゲームディスク1をセットします。
この時、プロテクトノッチを書き込みのできる状態にしておきます。

③コマンド入力待ちの状態（B>と表示されている）であることを確認し、下線部を入力します。

B>A：⏎
A>SYSCOPY　B：　A：⏎

④この時、ディスプレイに表示されるメッセージに従い、ディスクドライブにゲームディスク1が入っていることを確認します。

⑤リターンキーを押すと、インストール作業が開始されます。

⑥以上でMS-DOSの組み込みが終了しました。

【注意】
作業終了後は、ゲームディスク1のプロテクトノッチを書き込みのできない状態に戻しておいてください。

98NOTEタイプのゲームの起動

PC-9801NOTEタイプで初めてゲームをする場合は、RAMドライブにゲームディスク2をコピーしてからゲームを始めます。
ゲームを終了してユーザーディスクにデータをコピーした後は、RAMドライブにユーザーディスクをコピーしてゲームを始めてください。

①「98NOTEメニュー」の起動
※起動の方法は、ハード本体のマニュアルをご覧ください。

②「2.FD→RAMドライブコピー」の実行
ゲームディスク2をディスクドライブにセットし、RAMドライブにコピーします。

③ゲームディスク1のセット
コピーが終わるとゲームディスク2を取り出し、ゲームディスク1をセットします。

④リセットを押す
しばらくするとゲームのオープニング画面が表示されます。

ゲームの終了

PC-9801NOTEタイプでは、RAMドライブのデータをユーザーディスクにコピーしてからゲームを終了します。

①「セーブ」「クイット」の実行
[f·4] のGコマンド（P.27）の「セーブ」でRAMディスクのそれまでのデータを書き込み、「クイット」を実行しMS-DOSに戻ります。

②「98NOTEメニュー」の起動
ゲームディスク1を取り出し、98NOTEメニューを起動します。
※起動の方法は、ハード本体のマニュアルをご覧ください。

③「3.RAMドライブ→FDコピー」の実行
ディスクドライブにユーザーディスクをセットし、RAMドライブからユーザーディスクにコピーします。
コピーが終わると、ユーザーディスクを取り出します。
※次回からは、ユーザーディスクの内容をRAMドライブに移して、ゲームを始めてください。

④本体の電源を切ります。

ハードディスクへの組み込み

『エンチャンタ』は、ハードディスクでプレイすることができます。ハードディスクにインストールするためには、ハードディスクの空き容量が3MB以上必要です。

【注意】
本製品は、ハードディスクで使用することができるように設計されておりますが、お客様がMS-DOSとハードディスクについて、充分な知識と経験を有していることを前提としております。
一般的にハードディスクの場合には、複数のソフトウェアを同一ディスク上に保存するため、あやまった使用をすると他のプログラムを消去してしまったり、最悪の場合は貴重なデータを壊したりすることがあります。
もし、以上の障害が発生しましても、弊社ではその責任を負えませんのであらかじめご了承のうえで、ハードディスクにインストールしてください。

①サブディレクトリの作成
ハードディスクからマシンを起動します。
プロンプト（>）が表示されたら、「MD　S—SOFT ⏎」「CD　S—SOFT ⏎」「MD　ENCH ⏎」「CD　ENCH ⏎」と入力します。

A>MD　S—SOFT ⏎
A>CD　S—SOFT ⏎
A>MD　ENCH ⏎
A>CD　ENCH ⏎

これで、「S—SOFT¥ENCH」というサブディレクトリが作成され、カレントディレクトリをそこに移すことができました。

②フロッピーディスクからハードディスクにファイルをコピーする。
ディスクドライブA（1）にゲームディスク1を入れ、「COPY　B：＊.＊　A：」と入力し ⏎キーを押します。

A>COPY　B：＊.＊　A： ⏎

「B：」の部分は、システム構成によって異なります。
ディスクドライブが「C：」になっている場合は、「COPY　C：＊.＊　A：」と入力し ⏎キーを押します。

「××個のファイルをコピーしました」と表示されたらコピー終了です。それまでゲームディスクをディスクドライブから取り出さないでください。
上記の手順で、同じくゲームディスク2もハードディスクにファイルをコピーします。これで、ゲームディスク1と2の中のすべてのファイルを、ハードディスクにコピーすることができました。

③起動方法

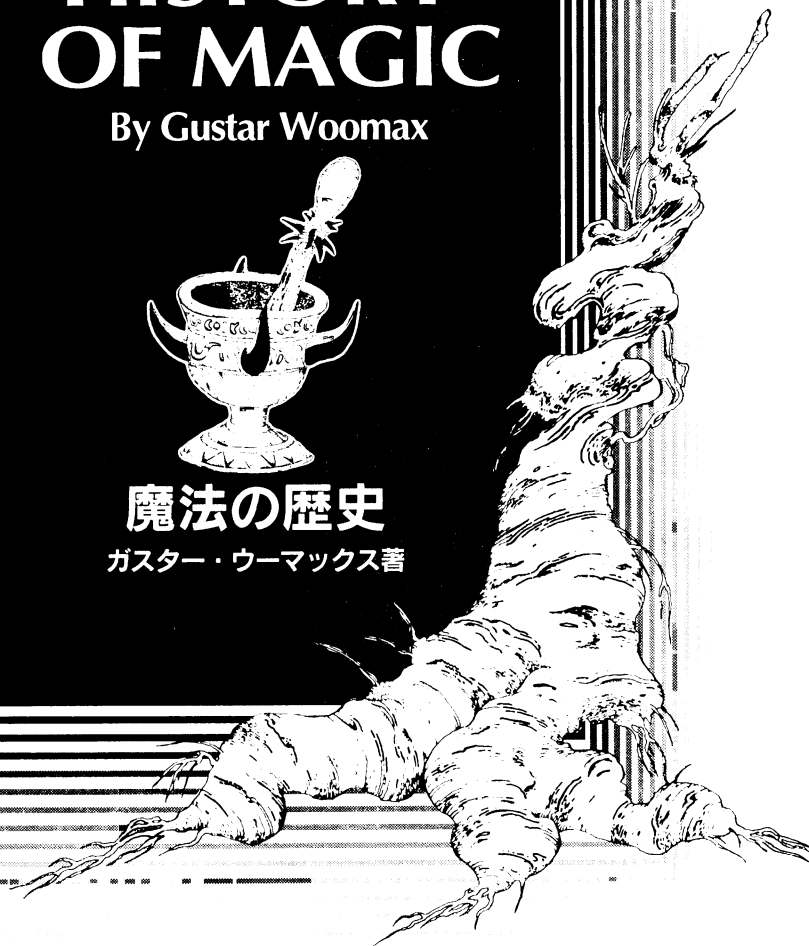
MS-DOSを起動後、まず、カレントディレクトリをゲームの入っているサブディレクトリに変更します。
「CD　S—SOFT ⏎」「CD　ENCH ⏎」と入力し、⏎キーを押します。

A>CD　S—SOFT ⏎
A>CD　ENCH ⏎

次に、『エンチャンタ』のゲームディスク1をディスクドライブA（1）にセットして、「SSGAME」と入力し、⏎キーを押します。

A>SSGAME ⏎

これでゲームを開始することができます。
『エンチャンタ』では、約540KB以上のメモリを使用しますので、「メモリ容量が不足です」というメッセージが表示されて、ゲームが起動しない場合には、FEPやその他、メモリを大量に占有するデバイスドライバなどをCONFIG.SYSから削除してください。

A BRIEF
HISTORY
OF MAGIC
By Gustar Woomax
魔法の歴史
ガスター・ウーマックス著

魔法の歴史は、4つの時代に明確に区分することができます。すなわち、経験主義の時代、科学主義の時代、産業主義の時代、およびギルド主義の時代です。これから、それぞれの時代をある程度詳しく究明して、今日の社会で使用されている魔法がどのようにして生まれたか、その変遷に影響を与えた一連の出来事を辿りながら、読者の方々にお知らせすることにしましょう。

経験主義の時代 The Empirical Age

太古、原始時代の未開文化では、この世の無秩序、未開の自然現象は、魔法といったような不可思議な超自然のものによりもたらされるものであると考えられていました。しかし、「自然」科学が序々に根付くにつれ、自然現象は秩序のあるものと見なされるようになってきました。科学研究の進歩に伴い、魔法に関する経験や知識の大部分が消滅してしまったのです。ところが、GUE（アングラ大帝国）暦5世紀に、このテーマに関する古代文献をビズボズやディンバーなどの神秘学の研究者達が徹底的に調べあげました。ビズボズはGUE暦紀元473年に「現在発生している不可思議で奇怪な現象の存在について」という本を著しています。後世、この本は魔術の分野における独創性に富んだ研究書と評価されることになりますが、その中で彼は、「奇怪な現象」に秩序を与えている「自然の法則」の大部分を発見したと公言しています。

このビズボズの研究は当時の代表的な学者達の嘲笑を受け、それが原因で、彼はゲイルパス大学の教授会から追放され、結局、GUE暦紀元475年に悲劇的な自殺を遂げる結果になっています。しかし、この彼の研究は、魔法の知識を探求している他の研究者達に強い刺激を与えることになり、様々な研究成果をもたらしました。魔法の水薬や粉薬を処方したと公言する偽医者達は、無知蒙昧な一般民衆を度々騙して、「抜け毛完全回復」とか「ダブル・ファヌーチ法で引き出せるトレブル・フロンプ」といった効能がある魔法の水薬を売り付けたのです。人々の無知につけ込むこのような商法がダンカンスラックス王の目に留まり、GUE暦紀元672年、王は不自然取締法を制定し、この結果、「不自然な物質並びに超自然の物質」を販売した罪で有罪の判決を受けた者は、厳しい懲罰を与えられることになりました。

科学主義の時代 The Scientific Age

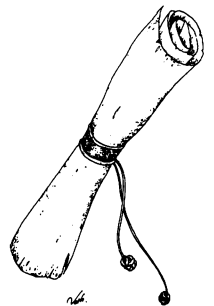
偽医者も横行はしていましたが、魔法の解明に取り組む熱心な研究者も多く、物理学、医学、化学、数学、および魔術等の諸科学が相互に織りなす作用の副産物として自然界を説明しようと、探究を続けていました。彼等研究者達が、世に言う魔術の第一原理、すなわち霊気、呪文、および異常効果を証明することに成功したため、それが科学的魔術を容認する結果となり、不自然取締法を緩和することになりました。魔法使い同業者組合の最初の組合支部が、偉大なる魔術師ビルボズにより海辺のアカーディという小村落に設立されたのは、この時代でした。

魔術学が隆盛を極めたのは、フロブウィット・ザ・フラッター王（GUE暦紀元701年—727年）の御世のことでした。学者達にハイパーボリック呪文集積装置として知られる信頼性の高い最初の呪文装置は、GUE暦紀元723年に魔術研究所で製造されました。一般大衆新聞により「魔法の杖」という愛称で呼ばれた長く、細い、持ち運び可能な装置は、民衆の間でたちまち大評判となり、この創世紀にある科学は、ある程度の関心を得ることができたのでした。

新たに王位を継承したマムバースラックス・フラットヘッド王の研究所で働くダブマーが、霊気が染み込んでいる特殊な紙に呪文を保存する方法を発見したことにより、魔法学は大いなる進歩を遂げることになりました。しかし、これらのいわゆる巻物は、呪文を唱える間に効力が消滅してしまうということがわかりました。にもかかわらず、呪文を使う主要な手段として、間もなく巻物は、気まぐれでしかも充分に理解されていなかった「杖」に取って代ることになったのです。

霊気を染み込ませるということが非常に困難で、この問題があるため魔法科学は急速な発展を遂げることはできませんでした。パワフルな巻物を一巻作成するのに、創造力と生産力の面で最も優秀な魔術師でさえも、文字通り数箇月の期間を要したのです。このような障害が存在したため、魔法が世間一般に広く使用されるまでには、以後数代を待たねばなりませんでした。

産業主義の時代 The Industrial Age

ベルジオというほとんど無名の魔術師がGUE暦紀元769年、ある発見をしたことがきっかけとなり、産業主義の時代が始まりました。自力で建設した作業場で数年間働いていたベルジオは、飲まず食わず、しかも睡眠も取らずに数日間も働くことが多かったといいます。彼は、自分の犬の名前からとった簡単な呪文「GNUSTO」を使い、霊気を巻物から特殊含浸紙へと移動させる方法を考案しました。この紙は、

呪文が終わった後でも霊気を保持し、呪文作成時に遭遇する重大な問題点を解決するものでした。その後、非常に強力な霊気の場合、この方法で移動させることは不可能であるということがわかり、この発見に伴う幸福感は少なからず薄らぐことになりましたが、それでも、多数の呪文を入れることができる呪文「帳」が大量に製作生産され、新しい産業の勃興を招く結果になりました。

魔術に関して得られたもう一つの進歩は、魔法の霊気をある特定の液体と粉末に染み込ませることができるという発見でした。この液体と粉末には限界があるため、主なまじない方法として巻物を駆逐するようなことにはなりませんでしたが、このような薬は強い関心を集めました。これらの薬の初期のものは、飲食物の摂取を不要にするものですが、偉大な魔術師ベルジオに敬意を表して、ベルジオと命名されています。

ギルド主義の時代 The Age of Guilds

魔法の使用が次第に世間一般に普及するにつれ、その使用に関わる諸問題も増加しました。ありとあらゆる職業の人々が魔法を利用することができるようになったために、数々の争いを巻き起す結果が生じたのです。配管工が用いる呪文「FIZMO」（「配管の詰まりを直す」）を、医師が消化補助剤として販売できるかどうかという問題がその一例として歴史上有名なものです。マレイロンの街を消滅させた後も4週間にわたり燃え続けたGUE暦紀元773年の終焉なき大火の直後、この問題は重要な局面を迎えることになりました。「ZEMDOR」（「原本を３部複製する」）という呪文をかけようとしていたある役人が、誤って「ZIMBOR」（「非常に大きな1つの街を沢山の小さな灰に変える」）という呪文をかけてしまったことにより、この大火が引き起こされたという事実が後になって判明したのです。

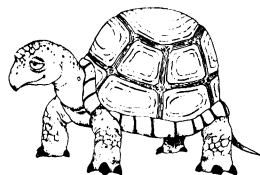
ディムウィット・フラットヘッド王（極端王）は、以後数週間の間に、5,521もの勅令を発布し続けるはめになり、この結果、魔法（そしてついでに弁護士も）の使用が厳しく制限されることになりました。その後、全ての魔法は種々の魔法使い同業者組合に委託されることになり、これらの魔法使い同業者組合が、多くの小共同社会に存在することになったのです。各同業者組合の長老達が集まり、いわゆる魔法使いサークルを形成しているのですが、各同業者組合は新規の魔法使いを養成する学校を設立する権限を与えられました。この公式の同業者組合認可制度ができた結果、その他種々多数の同業者組合の支部が作られることとなり、その数はGUE暦紀元800年ににおいては2,000を超えるまでになっています。低能なワーブ・フラットヘッド王の御世、GUE暦紀元883年に、アングラ大帝国が崩壊したにもかかわらず、魔法使い同業者組合の性格は今日においても実質的に変わってはいません。

現代の魔法使い Today's Enchanter

アングラ大帝国の崩壊以降、魔法は再び不可解神秘な術となり、主に修行を積んだ魔法使い達により使われることになりました。しかし、「UMBOZ」（「掃除を不要にする」）や「NERZO」（「小切手帳の帳尻を合わす」）といったような呪文数個は店頭販売が認可されてきました。公認の魔術大学を卒業する時に、数個の呪文が収められた呪文帳が魔法使いに授与されますが、これらの呪文のいずれにも大きな力はありません。魔法使いが自分の研究を続けるにつれ、新しい呪文を手に入れることができます。これらの呪文は呪文帳に複製することができ、しかも正当な理由があればいつでも使用することができます。

魔法使いの仕事というものは、一般に考えられているほど楽なものではありません。魔法使いは、呪文帳に載っている呪文を暗記していないと魔法をかけることはできません。（巻物に載っている呪文や、修行により永久的に記憶に刻みつけられている呪文は、暗記する必要がありません。）さらに、特定の呪文を2度使わなければならない場合、魔法使いはその呪文を２度暗記しなければなりません。というのも、魔法をかける努力をするとその人の記憶している呪文が混乱するからです。実際、魔法使いは、一晩眠るだけで、記憶した呪文を全て忘れてしまうことになるのです。しかし、魔法をかけること自体は苛酷な行為ですが、個人に対する報酬が大きく、魔法使いの仕事は依然として人気があり、非常に尊敬される職業なのです。

追　記 An Afterthought

魔法の歴史に関する最も適切な言葉は、今を遡ること1世紀ほど昔のGUE暦紀元821年に、有名な歴史家であるオズマーによって表現されています。彼は次のように書いています。「最大の皮肉は、自らを科学者であると自認する人達よりも、我々の祖先である古代人の方が科学的な事実をより多く知っていたということです。科学は、私達に多くのことを教え、古代神秘についての新たなる説話を聞かせてくれました。しかし、これらの話の根底には神秘があり、その神秘の下にはさらに摩訶不可思議な神秘が隠されています。魔法の研究はこれら摩訶不可思議な神秘に意義を与え、未だ科学の力では解き明かすことの不可能な大きな恩恵を、現代人にもたらしています。魔法と科学が一致協力して、最後の神秘を解き明かす時代が、おそらくいつの日か到来することでしょう。」

ご注意

1）このプログラムおよびマニュアルの内容の一部または全部を、無断で複製することは、法律により禁止されています。

2）このプログラムは、個人として使用するほか、著作権法上、株式会社システムソフトに無断で使用することはできません。

3）この製品の仕様は将来予告なしに変更することがあります。

4）内容には万全を期して作成しておりますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなどお気づきの点がありましたらご連絡ください。

5）運用した結果については、4）項にかかわらず責任を負いかねますのでご了承ください。

商品に関する技術的なお問い合わせは………
ユーザーサポート専用電話　Tel 092-752-5278
月～金　9：00～12：00・13：00～17：00　（祝祭日を除く）

1993年3月　初版発行